

# INDONESIA BASEBALL-SOFTBALL CENTER

Fadhil Achmadi Isdianto

Dr. Tendy Y. Ramadin, M.T

Program Studi Sarjana Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: [fadhil.isdianto@gmail.com](mailto:fadhil.isdianto@gmail.com)

**Kata Kunci :** *baseball-softball, introduksi, attention, informasi*

---

## Abstrak

*Baseball dan softball merupakan salah satu cabang olahraga permainan tim yang sangat menarik dan kompleks. Namun olahraga ini kurang populer di Indonesia meskipun keberadaan komunitasnya ada dan prestasinya cukup membanggakan. Tujuan utama dari fasilitas ini adalah memperkenalkan olahraga baseball dan softball kepada masyarakat dengan mencuri perhatian masyarakat. Untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan tentang olahraga baseball dan softball, dibutuhkan suatu media yang unik, menarik, berbeda dari yang lain, dan interaktif agar dapat diterima masyarakat dengan mudah dan menyenangkan. Pada implementasinya, perancangan interior akan menghadirkan sensasi-sensasi yang ada pada permainan dan di lapangan.*

## Abstract

*Baseball and Softball is one of team games sports that very interesting and complex. But this sport is not too popular in Indonesia despite the existence of this communities by their quite encouraging achievements. The main purpose of this facility is to introduce baseball and softball for the people by grab the people's attention. To convey information and knowledge about baseball and softball, a unique, interesting, something different, and interactive media is needed to be accepted easily and fun by the people. Interior design will give sensations as in the game and field on its implementation.*

---

## 1. Pendahuluan

*Baseball dan softball merupakan cabang olahraga permainan tim yang berkembang dan populer di negara-negara benua Amerika, Asia Pasifik, dan Oseania, Indonesia salah satunya. Hal ini dibuktikan dengan peringkat induk organisasi baseball (IBAF) dan softball (ISF) serta kejuaraan-kejuaraan dunia yang ada. Tidak ada sejarah yang pasti mengenai olahraga ini, namun yang pasti olahraga ini berawal dari permainan rakyat yang dikembangkan dan dibuat standarisasi dengan dibuatnya induk-induk olahraga dan peraturan dasar dalam permainan. Olahraga asli Amerika Serikat ini mulai berkembang di Indonesia sejak tahun 1960-an. Kemudian untuk menyalurkan kegiatan-kegiatan Baseball dan softball di Indonesia, dibentuklah organisasi induk dengan nama Perbasasi (Perserikatan Baseball dan Softball Amatir Seluruh Indonesia) pada tahun 1967. Pada cabang olahraga ini, Indonesia cukup berpotensi dalam hal prestasi dibandingkan beberapa cabang olahraga lain. Terbukti dengan rutinnya Timnas baseball dan softball Indonesia mengikuti kejuaraan-kejuaraan dunia dan masuk ke putaran final. Indonesia cukup mampu berbicara setidaknya di tingkat Asia pada cabang olahraga ini. Prestasi Indonesia sendiri pada olahraga ini cukup bagus, yaitu menempati peringkat 32 dunia untuk baseball (IBAF 2012) dan peringkat 15 dunia untuk softball (ISF 2012). Namun perhatian dan dukungan dari pemerintah untuk cabang olahraga ini sebenarnya masih kurang.*

Permasalahan yang terjadi di Indonesia saat ini adalah pertama kurangnya media-media untuk menyebarkan pengetahuan dan informasi terkait olahraga *baseball* dan *softball* ini. Sehingga mengakibatkan kurangnya minat masyarakat terhadap olahraga ini padahal prestasi Indonesia pada cabang olahraga ini cukup bisa dibanggakan. Kemudian permasalahan selanjutnya adalah belum adanya suatu fasilitas publik untuk memfasilitasi kegiatan-kegiatan lain diluar lapangan bagi komunitas olahraga *baseball* dan *softball* di Indonesia, baik itu bagi komunitas atlet dan penggiat olahraga ini maupun komunitas penggemar. Kegiatan-kegiatan komunitas saat ini hanya dapat sebatas dilakukan di lapangan dan di tempat-tempat umum. Kegiatan-kegiatan seperti *coaching clinic*, *meet and greet* dengan atlet dan mantan atlet, 'nonton bareng', dan kegiatan-kegiatan komunitas lain sebenarnya butuh difasilitasi dan apabila kegiatan tersebut dapat difasilitasi, olahraga *baseball* dan *softball* di Indonesia akan semakin maju dan berkembang. Kemudian, permasalahan yang terakhir adalah belum terakomodasinya kegiatan latihan dan pertandingan sebagai sarana penunjang prestasi dengan baik. Fasilitas yang ada saat ini kebanyakan hanya berupa lapangan, padahal banyak sekali fasilitas untuk penunjang prestasi atlet. Kemudian, untuk permasalahan akomodasi selama pemusatan pelatihan

dan kejuaraan juga belum dapat terpenuhi, padahal Indonesia cukup aktif dalam partisipasi kejuaraan-kejuaraan tingkat dunia dan beberapa kali menjadi tuan rumah penyelenggara.

## 2. Proses Studi Kreatif

Solusi untuk permasalahan-permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya adalah di butuhkan suatu fasilitas publik yang berfungsi sebagai suatu media untuk memperkenalkan olahraga *baseball* dan *softball* ini, serta dapat mengakomodasi kegiatan-kegiatan komunitas, serta kegiatan-kegiatan latihan dan pertandingan. Indonesia *Baseball-Softball Center* sebagai solusi dari permasalahan-permasalahan tersebut memiliki program fasilitas utama yang terdiri dari: fasilitas eksibisi dan edukasi, area sosialisasi, dan fasilitas latihan dan pertandingan. Fasilitas eksibisi dan edukasi berfungsi sebagai media untuk memberikan informasi dan pengetahuan tentang olahraga *baseball* dan *softball* kepada masyarakat umum yang ingin lebih tahu tentang olahraga ini. Target utama yang disasar dari program ini adalah remaja usia 12-18 tahun yang tentunya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan masih berada pada usia emas dalam belajar olahraga *baseball* dan *softball*. Selanjutnya area sosialisasi berfungsi sebagai sarana untuk mengakomodasi kegiatan-kegiatan sosialisasi yang dilakukan oleh komunitas-komunitas terkait dalam olahraga *baseball* dan *softball*. Kegiatan-kegiatan seperti *gathering*, *coaching clinic*, *meet and greet* dengan atlet dan mantan atlet, *open discussion*, konferensi, *shopping*, dan kegiatan-kegiatan lainnya dapat difasilitasi di sini. Kemudian, fasilitas latihan dan pertandingan berfungsi sebagai sarana pendukung dari kegiatan-kegiatan pemusatan pelatihan (pelatnas) dan kejuaraan. Fasilitas-fasilitas yang ada diantaranya adalah *dormitory*, *fitness center*, *dining room*, *locker and shower room*, ruang kelas, dan lainnya. Fokus utama dalam proyek ini adalah pada fasilitas eksibisi dan edukasi (eksibisi utama dan galeri *hall of fame*). Karena pada program tersebut keilmuan desain interior dapat berperan banyak dan dapat bereksplorasi lebih jauh, serta memiliki permasalahan-permasalahan di dalamnya yang dapat diselesaikan dengan keilmuan desain interior.

### Konsep Perancangan

Konsep dari perancangan Indonesia *Baseball-Softball Center* ini adalah 'Introducing *Baseball-Softball* by Grab the People's Attention'. Tujuan utama dari fasilitas ini adalah memperkenalkan olahraga *baseball* dan *softball* kepada masyarakat dengan mencuri perhatian masyarakat. Untuk mencuri perhatian masyarakat dibutuhkan suatu hal yang unik, menarik, berbeda dari yang lain. Olahraga *baseball* dan *softball* ini sudah memiliki beberapa hal yang menarik di antaranya cara bermain, peralatan khususnya, lapangan, teknik bermainnya, serta sensasi-sensasi yang ada dalam permainannya yang berbeda dari olahraga-olahraga lain. Untuk itu hal-hal menarik tersebut akan dikemas menjadi elemen-elemen ruang interior untuk menciptakan identitas dan membuat suatu media yang interaktif agar pengunjung dapat berinteraksi dengan langsung dan merasakan sensasi-sensasi baru yang ditimbulkan dari olahraga *baseball* dan *softball* ini. Dengan begitu, fasilitas ini dapat mencuri perhatian masyarakat dan pesan yang ingin disampaikan untuk memperkenalkan olahraga *baseball* dan *softball* tercapai dan dapat diterima masyarakat.

## 3. Hasil Studi dan Pembahasan

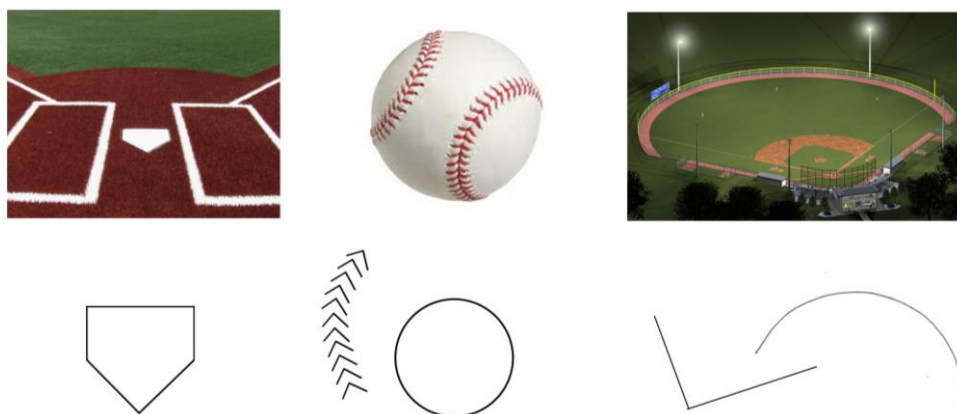
### Konsep Ruang

Secara umum konsep ruang akan merespon bentuk bangunan, karena bangunan eksisting yang dipilih memiliki bentuk yang menarik dan tidak monoton, serta atraktif agar dapat mencuri perhatian pengunjung. Hal-hal menarik yang mencerminkan identitas olahraga *baseball* dan *softball* akan menjadi bagian dari elemen-elemen ruang. Kemudian secara khusus terdapat beberapa penataan ruang yang ingin dicapai. Eksibisi utama akan memberikan konsep yang interaktif agar dapat menjadi magnet bagi pengunjung dan materi pameran menjadi lebih mudah diterima pengunjung. Selanjutnya pada *Hall of Fame* akan memberikan penataan yang monumental agar pengunjung dapat ikut merasakan semangat juang dari para atlet. Lalu pada *lobby* akan memiliki konsep ruang yang memusat karena secara keseluruhan fasilitas ini adalah sebuah pusat kegiatan komunitas.

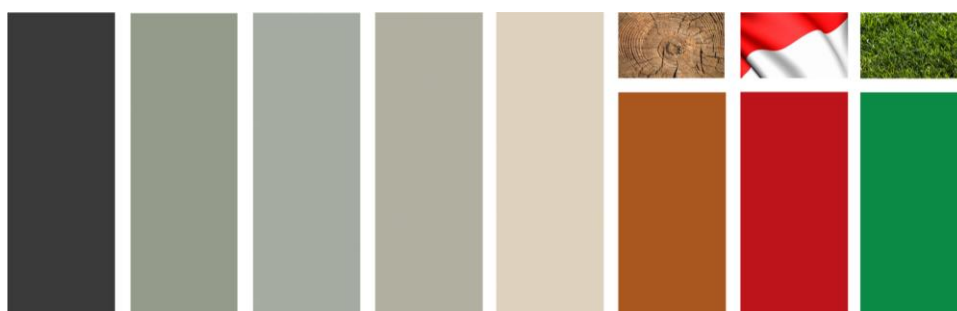
### Konsep Bentuk

Konsep bentuk yang utama pada fasilitas ini adalah dinamis karena sangat mencerminkan olahraga *baseball* dan *softball*. Selain itu bentuk-bentuk yang digunakan harus memiliki identitas olahraga *baseball* dan *softball*. Untuk mencapai itu, bentuk-bentuk yang digunakan adalah mengambil stilasi dan karakter dari bentuk-bentuk yang

berhubungan dengan olahraga *baseball* dan *softball* diantaranya: segilima perisai dari *home plate*, bulat dan repetisi sudut dari bola, dan bentuk *curve* dari lapangan.



**Gambar 1.** Ilustrasi Konsep Bentuk.



**Gambar 2.** Ilustrasi Konsep Warna.

### Konsep Warna

Warna dominan yang digunakan adalah warna netral dan ringan agar dapat membuat materi pameran menjadi lebih menonjol. Kemudian untuk memberikan aksen dipilih warna merah, jingga, dan hijau sebagai aksen yang akan digunakan pada materi pameran dan beberapa furnitur. Warna-warna tersebut dipilih karena mencerminkan identitas *baseball* dan *softball*, serta negara Indonesia.

### Konsep Material

Material yang digunakan adalah material-material yang mudah dalam perawatan dan mudah dibersihkan karena digunakan pada ruang publik. Kemudian material-material yang dipilih juga tidak terlalu bertekstur agar fokus pengunjung pada materi pameran tidak teralihkan. Contoh material-material yang digunakan adalah *homogenous tile* dan *vinyl* pada lantai, *gypsum board* dan stiker *vinyl* pada dinding, *gypsum board* pada ceiling, *hpl*, *printed vinyl*, dan kaca *acrylic* pada furnitur dan *display*. Selain itu beberapa material juga memiliki visual yang mirip seperti di lapangan seperti rumput sintetis dan *carpet tile* berwarna seperti pasir merah.

### Konsep Furnitur dan Display

Bentuk furnitur dan *display* yang digunakan sesuai dengan konsep bentuk utama dan merespon bentuk ruang. Kemudian memiliki kesan yang semi formal agar lebih berkesan ringan. Sistem yang digunakan adalah *built-in* atau menyatu dengan ruang agar terlihat lebih rapi, *compact*, dan ringan. Khusus pada sistem *display*, bagian kecil dari *display* dapat berfungsi sebagai *lighting*. Sebagai contoh adalah *signage* dari judul panel yang memancarkan cahaya. Selain itu beberapa furnitur didesain menyerupai elemen-elemen yang ada di lapangan dan pertandingan untuk menghadirkan sensasi-sensasi seperti di lapangan seperti *bench*, dan *locker room*.

### Konsep Pencahayaan

Konsep pencahayaan yang digunakan adalah membantu materi pameran menjadi lebih menonjol dan mengarahkan fokus pengunjung pada materi pameran. Untuk mencapai itu, *ceiling* yang digunakan adalah *true ceiling* yang berwarna hitam,

sehingga fokus pengunjung ada pada bagian bawah ruang. Sumber cahaya akan banyak menggunakan *spotlight* dan *wall washer* agar ruang menjadi tidak terlalu terang. Selain itu sumber cahaya juga akan dimanipulasi atau disembunyikan pada elemen-elemen ruang seperti pada dekorasi ruang dan sistem *display*.

### Konsep Pengkondisian Udara

Karena lokasi fasilitas publik ini ada di kota Jakarta yang memiliki suhu tinggi dan mayoritas ruang yang dirancang ada pada lantai *basement*, maka dibutuhkan pengkondisian udara buatan. Penghawaan buatan yang dipilih adalah *AC Central* karena secara keseluruhan bangunan berukuran cukup besar. Spesifikasi pengkondisian udara yang ingin dicapai untuk kenyamanan pengguna adalah 24 sampai 26 derajat *celcius* dan kelembapan 50 persen.

### Konsep Akustik

Konsep akustik pada perancangan ini adalah mengendalikan akustik dalam dan luar ruang dengan pemilihan material. Karena dinding partisi antar ruang tidak masif, maka material yang digunakan adalah *gypsum board*, *rockwool*, *acoustic board*, dan material peredam suara lainnya.

### Konsep Keamanan

Sistem keamanan pada fasilitas publik ini dibagi menjadi tiga, yaitu sistem keamanan terhadap bencana, sistem keamanan terhadap kriminalitas, dan sistem keamanan pengontrol. Untuk sistem keamanan terhadap bencana menggunakan *fire alarm*, *fire extinguisher*, *smoke detector*, dan *emergency exit*. Pada kasus ini tidak menggunakan *water sprinkler* agar tidak dapat merusak materi pameran. Kemudian untuk sistem keamanan terhadap kriminalitas akan ditempatkan kamera CCTV di beberapa sudut dinding ruang dan terdapat beberapa petugas *security* untuk menjaga keamanan fasilitas. Sedangkan untuk sistem keamanan pengontrol akan diberlakukan sistem *ticketing* untuk membatasi jumlah pengunjung yang datang ke pameran dan penempatan *sign system* agar orientasi menjadi jelas.

### Implementasi Konsep dan Desain

Implementasi konsep pada desain dapat dilihat pada gambar perspektif pada beberapa ruang. Pada area *Lobby* identitas olahraga *baseball* dan *softball* dapat dilihat dari pola lantai, *treatment ceiling* dan *lighting* yang digunakan, yaitu menggunakan stilasi dari bentuk jahitan bola. Sedangkan pada area pameran introduksi identitas olahraga *baseball* dan *softball* dapat terlihat pada pola lantai dan *treatment ceiling* yang menggunakan bentuk segilima perisai dari *home plate* dan *bat* atau pemukul yang digantung sebagai elemen estetis *ceiling*. Identitas sangat perlu untuk dihadirkan pada perancangan ruang agar dapat mengintroduksi pengunjung tentang olahraga *baseball* dan *softball*. Karena olahraga *baseball* dan *softball* ini sendiri sudah merupakan olahraga yang unik, menarik, dan berbeda dari yang lain maka untuk menghadirkan identitasnya cukup mudah, yaitu dengan mengambil stilasi bentuk dan warna dari elemen-elemen yang ada di dalamnya.

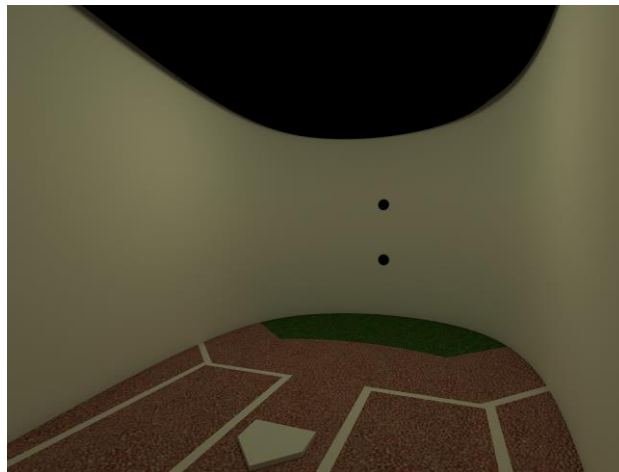


Gambar 3. Perspektif area *Lobby*.

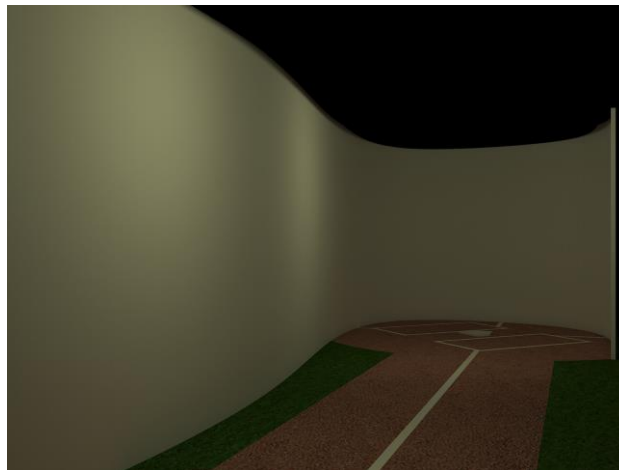


**Gambar 4.** Perspektif area eksibisi introduksi.

Diperlukan suatu media yang interaktif untuk memperkenalkan olahraga baseball dan softball kepada masyarakat umum agar dapat diterima dengan mudah, menarik, dan menyenangkan. Untuk itu pada area eksibisi utama dirancang sebuah fasilitas ruang simulasi dalam beberapa permainan yang ada di dalam olahraga baseball dan softball. Ruang yang dirancang menggunakan teknologi layar proyektor digital dan sensor kamera agar dapat terjadi interaksi antara pengunjung dengan sistem simulasi yang computerized. Hal ini ditunjang dengan pola lantai yang dibuat sama dengan potongan sebagian lapangan.



**Gambar 5.** Perspektif area eksibisi ruang simulasi permainan *offense*.

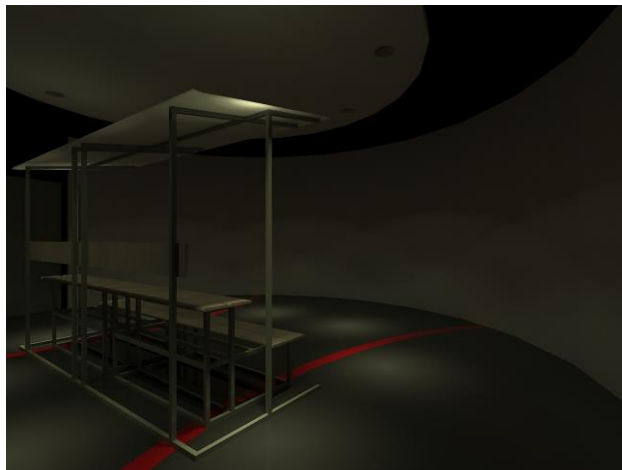


**Gambar 6.** Perspektif area eksibisi ruang simulasi permainan *home run*.

Sensasi-sensasi yang terjadi di dalam permainan dan lapangan *baseball* dan *softball* juga akan dihadirkan pada area eksibisi ini. Penuasana ruang yang dilakukan bertujuan untuk memberikan *gimmick* dan sensasi yang sama ketika berada di dalam permainan dan lapangan *baseball* dan *softball*. Beberapa contoh penerapannya adalah dengan membuat *locker room* sebagai area anti-klimaks pada alur eksibisi utama dan *bench* yang didesain seperti di lapangan untuk tempat duduk pengunjung pada ruang audiovisual.



**Gambar 7.** Perspektif area eksibisi *locker room*.



**Gambar 8.** Perspektif area eksibisi ruang audiovisual.

#### **4. Penutup / Kesimpulan**

Dibutuhkan suatu media yang unik, menarik, berbeda dari yang lain, dan interaktif agar dapat diterima masyarakat dengan mudah dan menyenangkan untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan tentang olahraga *baseball* dan *softball*. Selain itu dibutuhkan suatu fasilitas ruang publik bagi komunitas olahraga *baseball* dan *softball* yang dirancang khusus untuk dapat mengakomodasi berbagai macam aktivitas dan kegiatan dengan tidak lupa menghadirkan identitas dari olahraga *baseball* dan *softball* pada perancangan ruang.

#### **Ucapan Terima Kasih**

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses perancangan dalam MK Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain Interior FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh pembimbing Dr. Tendy Y. Ramadin, MT.

## Pustaka Acuan

- American *Baseball Coaches Association*. 2001. *Baseball Skills & Drills*. Champaign: Human Kinetics.
- Bethel, Dell. 1993. *Petunjuk Lengkap Softball dan Baseball*. Semarang: Dahara Prize.
- De Chiara, Joseph & John Callender. 1980. *Time-Saver Standards for Buliding Types 2<sup>nd</sup> Edition*. New York: Mc Graw-Hill.
- Haristianti, Vika. 2013. *Pusat Pengembangan Pencak Silat dengan Pendekatan Modernisasi Nilai, Laporan Tugas Akhir Program Studi Desain Interior FSRD ITB*. Bandung: FSRD ITB.
- Keke, Kumara. 2013. *Mountain Bicycle Club, Laporan Tugas Akhir Program Studi Desain Interior FSRD ITB*. Bandung: FSRD ITB
- Neufert, Ernst. 1980. *Architect's Data, The Handbook of Buliding Types, Second (International) English Edition*. New York: Granada.
- Prakesa, Genta. 2012. *Sports and Community Club, Laporan Tugas Akhir Program Studi Desain Interior FSRD ITB*. Bandung: FSRD ITB.